

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

This Page Blank (uspto)

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 07-181934

(43)Date of publication of application : 21.07.1995

(51)Int.Cl.

G09G 5/00

A63F 9/22

G09F 9/00

G09G 5/36

(21)Application number : 05-325496

(71)Applicant : SEGA ENTERP LTD

(22)Date of filing : 22.12.1993

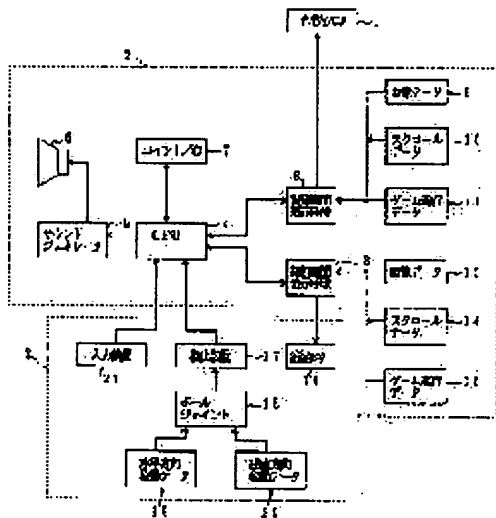
(72)Inventor : MIYAGI SEI

(54) IMAGE DISPLAY DEVICE

(57)Abstract:

PURPOSE: To enable a player to enter a scene displayed on an image display device and enjoy the game more by displaying a 2nd image of an area selected in a 1st image by a selecting means.

CONSTITUTION: This device consists roughly of an image control part 2 and a shooting display part 3, and the shooting part 3 is a selecting means, a background image display means 8 is a 1st image display means, a detection device 17 a detecting means, a CPU(central processing unit) 4 and a detail screen display means 12 is a 2nd image display means. The detecting means detect the optional area selected in the 1st image by the selecting means and the 2nd image of the selected area is displayed by a 2nd image display means. Therefore, the optional area in the 1st rough image displayed on an external display device is selected by the selecting means and the 2nd detailed image can be seen by the 2nd image display means. When this device is used for, for example, a shooting game, the presence is increased.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 22.12.2000

[Date of sending the examiner's decision of] 17.09.2002

Express mail #EV 190847421 US

This Page Blank (uspto)

rejection]

[Kind of final disposal of application other than
the examiner's decision of rejection or
application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision
of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japan Patent Office

damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] Image display equipment characterized by providing the following. The 1st image display means which displays the 1st picture on external display. A selection means to choose the arbitrary fields of this 1st picture. A detection means to detect the field chosen by this selection means. The 2nd image display means which displays the 2nd picture of the field chosen by this selection means of this 1st picture according to the detecting signal from this detection means.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Industrial Application] this invention relates to image display equipment, especially is used for a sniping game etc., and relates to suitable image display equipment.

[0002]

[Description of the Prior Art] Conventionally, the sniping game etc. is known, for example and sniping game equipment consisted of image display equipment which displays VIP (Very Important Person) who shoots and enjoys a target, and who becomes a target, and a gun for sniping. It shoots by displaying the complete view of the street lined with large buildings in which the target lurks on image display equipment, discovering a target from a street lined with

This Page Blank (uspto)

large buildings using the gunsight formed in the gun, and doubling collimation.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, one usual television monitor was being used for the conventional image display equipment used for a sniping game etc., and it is rough pictures, such as a street lined with large buildings, and the picture displayed was not able to display a target's room in detail, and was not able to see it. For this reason, it entered into the scene as which a play person is displayed, and there was a problem with it difficult [to be devoted to a sniping game etc. and to enjoy oneself].

[0004] Then, this invention is made in view of the above-mentioned point, and it aims at offering the image display equipment with which a play person enters into the scene displayed on image display equipment, and can enjoy a game more.

[0005]

[Means for Solving the Problem] In order to solve the above-mentioned problem, it constituted from this invention as follows.

[0006] That is, it considered as the composition possessing the 1st image display means which displays the 1st picture on external display, a selection means choose the arbitrary fields of the 1st picture, a detection means detect the field chosen by the selection means, and the 2nd image display means that displays the 2nd picture of the field chosen by the selection means of the 1st picture according to the detecting signal from a detection means.

[0007]

[Function] According to this invention of the above-mentioned composition, the selected field will be detected by the detection means if the arbitrary fields of the 1st picture are chosen by the selection means. Moreover, the 2nd picture of this selected field is displayed on the 2nd image display means, and the 2nd picture turns into a fine picture from the 1st picture.

[0008]

[Example] Drawing 1 is the block diagram of one example of this invention, and drawing 2 is the external view of one example of this invention. Hereafter, one example of this invention is explained with reference to both drawings.

[0009] In drawing 1, the profile of the image display equipment of the invention in this application is carried out, it consists of a picture control section 2 and a sniping display 3, and the selection means which the sniping display 3 described above, the 1st image display means which described above the background screen-display means 8, the detection means which described detection equipment 17 above, CPU (central processing unit)4, and the details screen-display means 12 are the 2nd above-mentioned image display means.

[0010] The picture control section 2 on the board 23 contained by the case 22 as shown in drawing 2 CPU4, The sound generator 5, coin I/O7, and the background screen-display means 8, RAM which memorizes the rough image data 9, the scrolling data 10, and the game advance data 11 (RAM), It considers as the composition which had the details screen-display means 12 and RAM which memorizes the fine image data 13, the scrolling data 14, and the game advance data 15 arranged, and had the loudspeaker 6 arranged by the case 22.

[0011] The sound generator 5 generates sound signals, such as shooting sound, and is made to utter them from a loudspeaker 6. Coin I/O7 supplies the injection information on coin to CPU4, and the eccrisis information on coin is supplied to it from CPU4.

[0012] The background screen-display means 8 displays rough pictures, such as a complete view of a street lined with large buildings, on the television monitor 1 which is external display based on image data 9, the scrolling data 10, and the game advance data 11.

this Page Blank (uspto)

[0013] Based on image data 13, the scrolling data 14, and the game advance data 15, the details screen-display means 12 is controlled by CPU4, and displays a picture finer than the picture of a television monitor 1 on the liquid crystal display monitor 16 arranged in the sniping display 3 as it is mentioned later.

[0014] Moreover, the sniping display 3 is considered as the composition which had said liquid crystal display monitor 16, detection equipment 17, a swivel joint 18, RAM that memorizes the horizontal mobile data 19 and the perpendicular direction mobile data 20, and the input unit 21 which is the trigger of a gun arranged.

[0015] as being shown in drawing 2 here -- the sniping display 3 -- a rifle -- it considers as the configuration [like] and is supported by the horizontal direction h and the perpendicular direction v with the support pillar 24 free [rotation] through the swivel joint 18 The support pillar 24 has fixed on the case 22 of the picture control section 2.

[0016] The play person 25 can see the screen display of a television monitor 1 through a gunsight 26. Looking at the screen display of a television monitor 1, if it is made to rotate perpendicularly, a swivel joint 18 will rotate, and the sniping display 3 is supplied to level, and the horizontal mobile data 19 and the perpendicular direction mobile data 20 according to the rotation position by CPU4 from detection equipment 17. The complete view screen of a rough street lined with large buildings as shown in drawing 3 (A) is expressed to a television monitor 1.

[0017] If the play person 25 discovers a target, the shutter (not shown) arranged ahead [gunsight 26] by touching a trigger 27 with a finger, for example will close. The display of a liquid crystal display monitor 16 is started simultaneously with this, and through the half-beam splitter 28 and reflecting mirrors 29 and 30, the play person 25 is small and can see the screen display of the thin liquid crystal display monitor 16.

[0018] CPU4 controls the details screen-display means 12 from among the pictures of a television monitor 1 to display the fine picture of the field as for which selection directions were carried out by the sense of the sniping display 3 according to the detection data from detection equipment 17 beforehand prepared as image data 13. Let this picture be the screen where the portion of the aperture which stands as for the target as it is displayed on a liquid crystal display monitor 16, for example, is shown in drawing 3 (A) is fine.

[0019] When according to this example the arbitrary fields of the rough complete view pictures displayed on a television monitor 1 can be chosen by changing the sense of the sniping display 3 horizontally and vertically, the picture of the portion of a finer aperture can be seen by the liquid crystal display monitor 16 by control of CPU4 and it uses for a sniping game etc. in this way as described above, there is an advantage which presence increases more and can enjoy a game.

[0020] In addition, constituting so that the above-mentioned image display equipment may not be restricted for using it for game equipments, such as a sniping game, the selection directions of a store, a restaurant, etc. which are made into a target from the map picture of the rough whole town may be carried out and the appearance, the content of operating, etc. may be displayed finely is also considered.

[0021]

[Effect of the Invention] Since the 2nd picture of the field which the arbitrary fields of the 1st picture chosen by the selection means were detected by the detection means, and was chosen is displayed on the 2nd image display means like **** according to this invention When the arbitrary fields of the 1st rough picture displayed on external display can be chosen by the selection means, and the 2nd fine picture can be seen by the 2nd image display means, for example, it uses for a sniping game etc., there is the feature that presence increases more and a

This Page Blank (uspto)

game can be enjoyed.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the block diagram of one example of this invention.

[Drawing 2] It is the external view of one example of this invention.

[Drawing 3] It is display explanatory drawing of one example of this invention.

[Description of Notations]

1 Television Monitor

2 Picture Control Section

3 Sniping Display

4 CPU

8 Background Screen-Display Means

12 Details Screen-Display Means

17 Detection Equipment

[Translation done.]

This Page Blank (uspto)

(11)特許出願公開番号

特開平7-181934

(43)公開日 平成7年(1995)7月21日

(51)Int.Cl. ⁸	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
G 0 9 G 5/00	5 1 0 A	9471-5G		
	V	9471-5G		
A 6 3 F 9/22	T			
G 0 9 F 9/00	3 0 1	7610-5G		
G 0 9 G 5/36	5 2 0 F	9471-5G		

審査請求 未請求 請求項の数1 OL (全 4 頁) 最終頁に続く

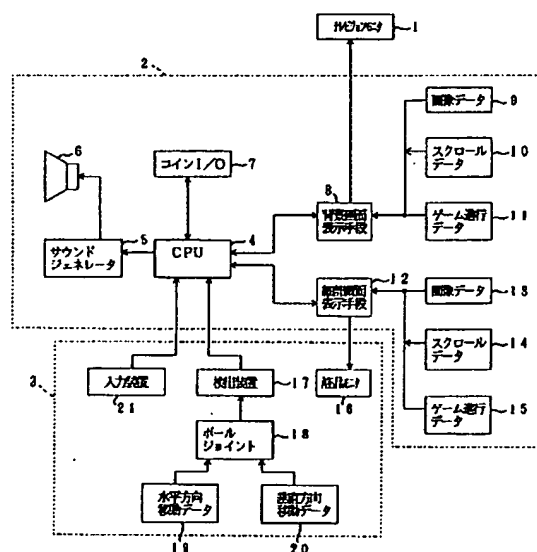
(21)出願番号	特願平5-325496	(71)出願人	000132471 株式会社セガ・エンタープライゼス 東京都大田区羽田1丁目2番12号
(22)出願日	平成5年(1993)12月22日	(72)発明者	宮城 聖 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会 社セガ・エンタープライゼス内
		(74)代理人	弁理士 伊東 忠彦

(54)【発明の名称】 画像表示装置

(57) 【要約】

【目的】 狙撃ゲーム等に用いて好適な画像表示装置に関し、遊戯者が表示されるシーンに入り込んでゲームをより楽しめる画像表示装置を提供する。

【構成】 テレビジョンモニタ１に第１の画像を表示する背景画面表示手段８と、第１の画像の内の任意の領域を選択する狙撃表示部３と、狙撃表示部３により選択された領域を検出する検出装置１７と、検出装置１７からの検出信号に応じて、第１の画像の内の狙撃表示部３により選択された領域の第２の画像を表示するＣＰＵ４及び細部画面表示手段１２とを具備する構成。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 外部表示装置に第 1 の画像を表示する第 1 の画像表示手段と、

該第 1 の画像の内の任意の領域を選択する選択手段と、
該選択手段により選択された領域を検出する検出手段と、
該検出手段からの検出信号に応じて、該第 1 の画像の内の該選択手段により選択された領域の第 2 の画像を表示する第 2 の画像表示手段とを具備してなることを特徴とする画像表示装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は画像表示装置に係り、特に狙撃ゲーム等に用いて好適な画像表示装置に関する。

【0002】

【従来の技術】従来より、標的を狙撃して楽しむ例えば狙撃ゲーム等が知られており、狙撃ゲーム装置は、標的となる V I P (Very Important Person) 等を表示する画像表示装置と狙撃用の銃とで構成されていた。画像表示装置には標的が潜んでいるビル街等の全景が表示され、銃に設けられた照準器を用いてビル街から標的を探し出して照準を合わせて狙撃を行なうようになっていた。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、狙撃ゲーム等に用いられる従来の画像表示装置は、例えば通常のテレビジョンモニタを一台使用しており、表示される画像はビル街等の大まかな画像であり、標的の居場所を詳細に表示して見ることはできなかった。このため、遊戯者が表示されるシーンに入り込んで狙撃ゲーム等に没頭して楽しむことが困難な問題があった。

【0004】そこで、本発明は上記の点に鑑みてなされたものであって、遊戯者が画像表示装置に表示されるシーンに入り込んでゲームをより楽しむことのできる画像表示装置を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記の問題を解決するために本発明では、以下の通りに構成した。

【0006】すなわち、外部表示装置に第 1 の画像を表示する第 1 の画像表示手段と、第 1 の画像の内の任意の領域を選択する選択手段と、選択手段により選択された領域を検出する検出手段と、検出手段からの検出信号に応じて、第 1 の画像の内の選択手段により選択された領域の第 2 の画像を表示する第 2 の画像表示手段とを具備する構成とした。

【0007】

【作用】上記構成の本発明によれば、第 1 の画像の内の任意の領域を選択手段により選択すると、選択された領域が検出手段により検出される。また、この選択された領域の第 2 の画像が第 2 の画像表示手段に表示され、第 2 の画像は第 1 の画像よりも細かな画像となる。

【0008】

【実施例】図 1 は本発明の一実施例のブロック図、図 2 は本発明の一実施例の外観図である。以下、両図を参照して本発明の一実施例について説明する。

05 【0009】図 1 において、本願発明の画像表示装置は大略して画像制御部 2 と狙撃表示部 3 とよりなっており、狙撃表示部 3 は上記した選択手段、背景画面表示手段 8 は上記した第 1 の画像表示手段、検出装置 17 は上記した検出手段、C P U (セントラルプロセッシングユニット) 4 及び細部画面表示手段 12 は上記した第 2 の画像表示手段である。

10 【0010】画像制御部 2 は、図 2 に示す如く筐体 22 に収納されたボード 23 に、C P U 4 と、サウンドジェネレータ 5 と、コイン I / O 7 と、背景画面表示手段 8 と、大まかな画像データ 9 及びスクロールデータ 10 及びゲーム進行データ 11 を記憶する R A M (ランダムアクセスメモリ) と、細部画面表示手段 12 と、細かな画像データ 13 及びスクロールデータ 14 及びゲーム進行データ 15 を記憶する R A M とを配設され、また、筐体 22 にスピーカ 6 を配設された構成とされている。

【0011】サウンドジェネレータ 5 は射撃音等の音声信号を生成し、スピーカ 6 より発声させる。コイン I / O 7 はコインの投入情報を C P U 4 に供給し、コインの排出情報を C P U 4 より供給される。

25 【0012】背景画面表示手段 8 は、画像データ 9 及びスクロールデータ 10 及びゲーム進行データ 11 に基づいて、例えばビル街の全景等の大まかな画像を外部表示装置であるテレビジョンモニタ 1 に表示させる。

30 【0013】細部画面表示手段 12 は、画像データ 13 及びスクロールデータ 14 及びゲーム進行データ 15 に基づいて、後述する通り C P U 4 に制御されてテレビジョンモニタ 1 の画像よりも細かな画像を狙撃表示部 3 に配設された液晶モニタ 16 に表示させる。

35 【0014】また、狙撃表示部 3 は、前記した液晶モニタ 16 と、検出装置 17 と、ボールジョイント 18 と、水平方向移動データ 19 及び垂直方向移動データ 20 を記憶する R A M と、銃のトリガである入力装置 21 とを配設された構成とされている。

40 【0015】ここで、図 2 に示すとおり、狙撃表示部 3 はライフル様の形状とされており、ボールジョイント 18 を介して水平方向 h と垂直方向 v に回動自在に支持柱 24 により支持されている。支持柱 24 は、画像制御部 2 の筐体 22 上に固着されている。

45 【0016】遊戯者 25 は照準器 26 を介してテレビジョンモニタ 1 の画面表示を見ることができる。テレビジョンモニタ 1 の画面表示を見ながら狙撃表示部 3 を水平及び垂直方向に回動させるとボールジョイント 18 が回動し、回動位置に応じた水平方向移動データ 19 及び垂直方向移動データ 20 が検出装置 17 より C P U 4 に供給される。テレビジョンモニタ 1 には、例えば図 3

(A) に示すような大まかなビル街の全景画面が表示される。

【0017】 遊戯者 25 が標的を発見すると、例えばトリガ 27 に指を触れることで照準器 26 前方に配設されたシャッタ (図示せず) が閉じるようになってい

【0018】 CPU 4 は、テレビジョンモニタ 1 の画像の内から、検出装置 17 からの検出データに応じて狙撃表示部 3 の向きにより選択指示された領域の予め画像データ 13 として用意された細かな画像を表示するように細部画面表示手段 12 を制御する。この画像は液晶モニタ 16 に表示され、例えば図 3 (A) に示すように標的

【0019】 上記したとおり本実施例によれば、テレビジョンモニタ 1 に表示される大まかな全景画像の内の任意の領域を狙撃表示部 3 の向きを水平、垂直に変えることで選択して、CPU 4 の制御により液晶モニタ 16 でより細かな窓の部分の画像を見ることができ、このように狙撃ゲーム等に用いるとより臨場感が増してゲームを楽しむことができる利点がある。

【0020】 なお、上記した画像表示装置は、狙撃ゲーム等のゲーム装置に使用するに限るものではなく、大

まかな街全体の地図画像から目標とする店、レストラン等を選択指示してその外観、営業内容等を細かく表示するように構成することも考えられる。

【0021】

05 【発明の効果】 上述の如く本発明によれば、選択手段により選択された第 1 の画像の内の任意の領域が検出手段により検出され、選択された領域の第 2 の画像が第 2 の画像表示手段に表示されるので、外部表示装置に表示される大まかな第 1 の画像の内の任意の領域を選択手段により選択して、第 2 の画像表示手段により細かな第 2 の画像を見ることができ、例えば狙撃ゲーム等に用いるとより臨場感が増してゲームを楽しむことができる特長がある。

【図面の簡単な説明】

15 【図 1】 本発明の一実施例のブロック図である。

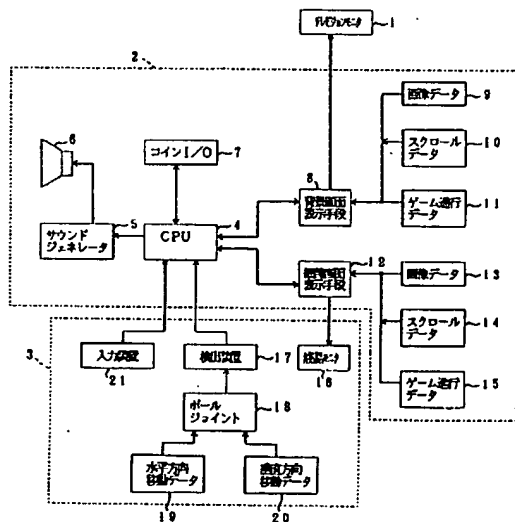
【図 2】 本発明の一実施例の外観図である。

【図 3】 本発明の一実施例の表示説明図である。

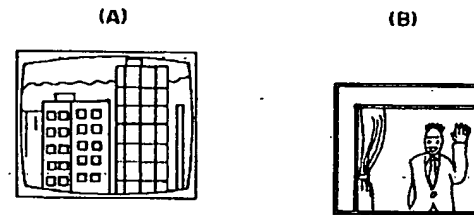
【符号の説明】

- 1 テレビジョンモニタ
- 2 画像制御部
- 3 狙撃表示部
- 4 CPU
- 8 背景画面表示手段
- 12 細部画面表示手段
- 25 17 検出装置

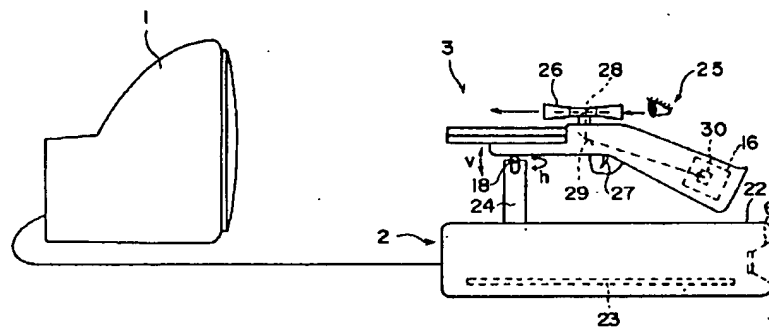
【図 1】



【図 3】



【図 2】



フロントページの続き

(51) Int. Cl. ⁶

G 0 9 G 5/36

識別記号

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

P 9471-5G

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
 【部門区分】第6部門第2区分
 【発行日】平成13年10月5日(2001.10.5)

【公開番号】特開平 7-181934
 【公開日】平成7年7月21日(1995.7.21)
 【年通号数】公開特許公報 7-1820
 【出願番号】特願平 5-325496
 【国際特許分類第7版】

G09G 5/00 510

A63F 13/00

G09F 9/00 301

G09G 5/373
 5/36 520

【F I】

G09G 5/00 510 A
 510 V

A63F 9/22 T

G09F 9/00 301

G09G 5/36 520 F
 520 P

【手続補正書】

【提出日】平成12年12月22日(2000.12.22)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】発明の名称

【補正方法】変更

【補正内容】

【発明の名称】 画像表示装置及びゲーム装置
 及び狙撃ゲーム装置

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】 表示装置に第1の画像を表示する第1の
 画像表示手段と、

該第1の画像の内の任意の領域を選択する選択手段と、
 該選択手段により選択された領域を検出する検出手段
 と、

該検出手段からの検出信号に応じて、該第1の画像の内の
 選択手段により選択された領域の第2の画像を表示す
 る第2の画像表示手段と、

を具備してなることを特徴とする画像表示装置。

【請求項2】 遊戯者が表示装置に表示された画面をみ
 ながら、ゲームを進行するゲーム装置であって、

25 ゲームの進行に応じた第1の画像が表示される第1の画
 像表示手段を含み、

前記第1の画像表示手段によって前記表示装置に表示さ
 れた第1の画像の内から、遊戯者の操作に応答して、所
 定の領域を指示する指示手段と、

30 前記指示手段により指示された領域に対応して用意され
 た前記領域の詳細画像を表示する第2の画像表示手段と
 有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】 前記詳細画像が、前記第1の画像を表示
 する表示装置とは別体に構成された第2の表示装置に表
 35 示されることを特徴とする請求項2記載のゲーム装置。

【請求項4】 前記第2の表示装置は、前記表示装置よ
 りも小型の液晶モニタであることを特徴とする請求項2
 記載のゲーム装置。

【請求項5】 前記第2の画像表示手段は、前記第1の
 画像表示手段が表示装置に表示させる第1の画像と異な
 る画像を前記第2の表示装置に表示させることを特徴と
 する請求項2記載のゲーム装置。

【請求項6】 前記第1の画像表示手段は、前記表示装
 置に背景画像を表示させ、

45 前記第2の画像表示手段は、前記第1の画像表示手段に
 表示される画像の任意の領域の詳細画像を前記第2の表
 示装置に表示させることを特徴とする請求項2記載のゲ
 ーム装置。

【請求項7】 表示装置に画像を表示し、該画像上の標
 50 的を狙撃する狙撃ゲーム装置であって、

遊戯者によって操作されるライフル形状を模した入力部を含み、

前記入力部に設けられ、前記表示装置に表示される画像の内の任意の領域を見ることができる照準器とを備え、前記照準器が前記任意の領域を詳細に見ることが可能に構成されたことを特徴とする狙撃ゲーム装置。

【請求項 8】 遊戯者の操作による信号に応じてゲームを進行するゲーム装置であって、

ゲームの進行に応じた画像を表示する画像表示手段と、前記画像表示手段とは別体に設けられた照準器と、を備え、

前記画像表示手段にビル街の背景画像を表示すると共に、前記背景画像の内の前記入力手段により選択指示されたビルの窓の画像を前記照準器で詳細に見ることができるように表示することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 9】 遊戯者が表示画面に表示された画像を見ながら狙撃を行う狙撃ゲーム装置であって、

前記狙撃ゲームの背景となる第 1 の画像を表示する第 1 の画像表示手段と、

遊戯者の操作に応じた入力信号を生成するように形成された疑似ライフル形状をした入力手段と、

前記入力手段に設けられた第 2 の画像表示手段と、を備え、

前記第 1 の画像表示手段に前記入力手段からの入力信号に応じた画像を表示させ、前記第 2 の画像表示手段に前記入力手段により選択指示された領域を詳細に表示させることを特徴とする狙撃ゲーム装置。

【請求項 10】 前記入力手段は、操作方向の移動量を検出する検出手段を有し、

前記第 2 の画像表示手段は、前記検出手段の検出した移動量に対応した領域の詳細を表示することを特徴とする請求項 9 記載の狙撃ゲーム装置。

【請求項 11】 前記入力手段は、ボールジョイントにより垂直方向及び水平方向に揺動可能に支持されており、

前記検出手段は、前記入力手段の操作方向の移動量に応じた垂直方向移動量及び水平方向移動量を検出することを特徴とする請求項 9 記載の狙撃ゲーム装置。

【請求項 12】 遊戯者が表示画面に表示された画像を見ながら狙撃を行う狙撃ゲーム装置であって、

前記狙撃ゲームの背景となる画像を表示する画像表示手段と、

遊戯者の操作に応じた入力信号を生成するように形成された疑似ライフル形状をした入力手段と、

前記入力手段に設けられた照準器と、を備え、

前記画像表示手段にビル街の背景画像を表示させ、前記背景画像の内の前記入力手段により選択指示されたビルの窓の画像を前記照準器で詳細に見ることができるように表示することを特徴とする狙撃ゲーム装置。

【請求項 13】 遊戯者の操作による信号に応じてゲー

ムを進行するゲーム装置であって、

ゲームの進行に応じた第 1 の画像を表示装置に表示する第 1 の画像表示手段と、

前記第 1 の画像表示手段とは別体に設けられ、該第 1 の画像の内の一部を形成する第 2 の画像を表示する第 2 の画像表示手段と、

を備えてなることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 14】 外部表示装置に第 1 の画像を表示する第 1 の画像表示手段と、

該第 1 の画像の内の任意の領域を選択する選択手段と、該選択手段により選択された領域を検出する検出手段と、

該検出手段からの検出信号に応じて、該第 1 の画像の内の選択手段により選択された領域の第 2 の画像を表示する第 2 の画像表示手段と、

を具備してなることを特徴とする画像表示装置。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正内容】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は画像表示手段に表示される画像とは別に詳細な画像を表示するよう構成された画像表示装置及びゲーム装置及び狙撃ゲーム装置に関する。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正内容】

【0004】そこで、本発明は上記の点に鑑みてなされたものであって、遊戯者が画像表示装置に表示されるシーンに入り込んでゲームをより楽しむことのできる画像表示装置及びゲーム装置及び狙撃ゲーム装置を提供することを目的とする。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正内容】

【0006】上記請求項 1 記載の発明は、表示装置に第 1 の画像を表示する第 1 の画像表示手段と、第 1 の画像の内の任意の領域を選択する選択手段と、選択手段により選択された領域を検出する検出手段と、検出手段からの検出信号に応じて、第 1 の画像の内の選択手段により選択された領域の第 2 の画像を表示する第 2 の画像表示手段と、を具備したことを特徴とするものである。上記請求項 2 記載の発明は、遊戯者が表示装置に表示された画面をみながら、ゲームを進行するゲーム装置であつ

て、ゲームの進行に応じた第 1 の画像が表示される第 1 の画像表示手段を含み、第 1 の画像表示手段によって表示装置に表示された第 1 の画像の内から、遊戯者の操作に
 5 応答して、所定の領域を指示する指示手段と、指示手段により指示された領域に対応して用意された領域の詳細画像を表示する第 2 の画像表示手段と有することを特徴とするものである。上記請求項 3 記載の発明は、詳細画像が、第 1 の画像を表示する表示装置とは別体に構成された第 2 の表示装置に表示されることを特徴とするものである。上記請求項 4 記載の発明は、第 2 の表示装置が、表示装置よりも小型の液晶モニタであることを特徴とするものである。上記請求項 5 記載の発明は、第 2 の
 10 画像表示手段が、第 1 の画像表示手段が表示装置に表示させる第 1 の画像と異なる画像を第 2 の表示装置に表示させることを特徴とするものである。上記請求項 6 記載の発明は、第 1 の画像表示手段により表示装置に背景画像を表示させ、第 2 の画像表示手段により第 1 の画像表示手段に表示される画像の任意の領域の詳細画像を第 2 の表示装置に表示させることを特徴とするものである。上記請求項 7 記載の発明は、表示装置に画像を表示し、
 15 画像上の標的を狙撃する狙撃ゲーム装置であって、遊戯者によって操作されるライフル形状を模した入力部を含み、入力部に設けられ、表示装置に表示される画像の内の任意の領域を見ることができる照準器とを備え、照準器が任意の領域を詳細に見ることが可能に構成されたことを特徴とするものである。上記請求項 8 記載の発明は、遊戯者の操作による信号に応じてゲームを進行するゲーム装置であって、ゲームの進行に応じた画像を表示する画像表示手段と、画像表示手段とは別体に設けられた照準器と、を備え、画像表示手段にビル街の背景画像
 20 を表示すると共に、背景画像の内の入力手段により選択指示されたビルの窓の画像を照準器で詳細に見ることができるように表示することを特徴とするものである。上記請求項 9 記載の発明は、遊戯者が表示画面に表示された画像を見ながら狙撃を行う狙撃ゲーム装置であって、狙撃ゲームの背景となる第 1 の画像を表示する第 1 の画像表示手段と、遊戯者の操作に応じた入力信号を生成するように形成された疑似ライフル形状をした入力手段と、入力手段に設けられた第 2 の画像表示手段と、を備え、第 1 の画像表示手段に入力手段からの入力信号に応じた画像を表示させ、第 2 の画像表示手段に入力手段により選択指示された領域を詳細に表示させることを特徴とするものである。上記請求項 10 記載の発明は、入力手段が、操作方向の移動量を検出する検出手段を有し、第 2 の画像表示手段が、検出手段の検出した移動量に対応した領域の詳細を表示することを特徴とするものである。上記請求項 11 記載の発明は、入力手段が、ボールジョイントにより垂直方向及び水平方向に揺動可能に支持されており、検出手段が、入力手段の操作方向の移動量に応じた垂直方向移動量及び水平方向移動量を検出す

ることを特徴とするものである。上記請求項 12 記載の発明は、遊戯者が表示画面に表示された画像を見ながら狙撃を行う狙撃ゲーム装置であって、狙撃ゲームの背景となる画像を表示する画像表示手段と、遊戯者の操作に
 05 応じた入力信号を生成するように形成された疑似ライフル形状をした入力手段と、入力手段に設けられた照準器と、を備え、画像表示手段にビル街の背景画像を表示させ、背景画像の内の前記入力手段により選択指示されたビルの窓の画像を照準器で詳細に見ることができるように表示することを特徴とするものである。上記請求項 13 記載の発明は、遊戯者の操作による信号に応じてゲームを進行するゲーム装置であって、ゲームの進行に応じた第 1 の画像を表示装置に表示する第 1 の画像表示手段と、第 1 の画像表示手段とは別体に設けられ、第 1 の画像の内の一部を形成する第 2 の画像を表示する第 2 の画像表示手段と、を備えてなることを特徴とするものである。上記請求項 14 記載の発明は、外部表示装置に第 1 の画像を表示する第 1 の画像表示手段と、第 1 の画像の内の任意の領域を選択する選択手段と、選択手段により
 15 選択された領域を検出する検出手段と、検出手段からの検出信号に応じて、第 1 の画像の内の選択手段により選択された領域の第 2 の画像を表示する第 2 の画像表示手段と、を具備してなることを特徴とするものである。

【手続補正 6】

25 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0007
 【補正方法】変更
 【補正内容】
 【0007】

30 【作用】上記請求項 1 記載の発明によれば、第 1 の画像の内の任意の領域を選択手段により選択すると、選択された領域が検出手段により検出される。また、この選択された領域の第 2 の画像が第 2 の画像表示手段に表示され、第 2 の画像は第 1 の画像よりもきめ細かな詳細画像となる。上記請求項 2 記載の発明によれば、ゲームの進行に応じた第 1 の画像が表示される第 1 の画像表示手段を含み、第 1 の画像表示手段によって表示装置に表示された第 1 の画像の内から、遊戯者の操作に
 35 応答して、所定の領域を指示する指示手段と、指示手段により指示された領域に対応して用意された領域の詳細画像を表示する第 2 の画像表示手段と有するため、指示手段による第 1 の画像の内の任意の領域を指示する際の操作性を改善することができる。上記請求項 3 記載の発明によれば、詳細画像が、第 1 の画像を表示する表示装置とは別体に構成された第 2 の表示装置に表示されるため、指示手段により指示された領域の詳細画像が見やすくなり、指示手段による第 1 の画像の内の任意の領域を指示する際の操作性を改善することができる。上記請求項 4 記載の発明によれば、第 2 の表示装置は、表示装置よりも小型の液晶モニタであるため、指示手段により指示された領域

の詳細画像が見やすくなる。上記請求項 5 記載の発明によれば、第 2 の画像表示手段は、第 1 の画像表示手段が表示装置に表示させる第 1 の画像と異なる画像を第 2 の表示装置に表示させるため、第 2 の表示装置により第 1 の画像と異なる画像を確認しやすくなる。上記請求項 6 記載の発明によれば、第 1 の画像表示手段が、表示装置に背景画像を表示させ、第 2 の画像表示手段が、第 1 の画像表示手段に表示される画像の任意の領域の詳細画像を第 2 の表示装置に表示させるため、背景画像の内の指示手段により指示された任意の領域の詳細画像を確認しやすくなり、操作性を改善することができる。上記請求項 7 記載の発明によれば、遊戯者によって操作されるライフル形状を模した入力部を含み、入力部に設けられ、表示装置に表示される画像の内の任意の領域を見ることができ照準器とを備え、照準器が任意の領域を詳細に見ることが可能に構成されたため、照準器により表示装置に表示される画像の内の任意の領域の詳細画像を確認しやすくなり、操作性を改善することができる。そのため、ライフル形状をした入力部の操作が容易になると共に、標的に対する狙いが正確になり、実際の狙撃を行うように狙撃ゲームを楽しむことができる。上記請求項 8 記載の発明によれば、ゲームの進行に応じた画像を表示する画像表示手段と、画像表示手段とは別体に設けられた照準器と、を備え、画像表示手段にビル街の背景画像を表示すると共に、背景画像の内の入力手段により選択指示されたビルの窓の画像を照準器で詳細に見ることができるように表示するため、照準器により表示装置に表示されるビル街の背景画像の内の任意のビルの窓の詳細画像を確認しやすくなり、操作性を改善することができる。そのため、ライフル形状をした入力部の操作が容易になると共に、標的に対する狙いが正確になり、実際の狙撃を行うように狙撃ゲームを楽しむことができる。上記請求項 9 記載の発明によれば、狙撃ゲームの背景となる第 1 の画像を表示する第 1 の画像表示手段と、遊戯者の操作に応じた入力信号を生成するように形成された疑似ライフル形状をした入力手段と、入力手段に設けられた第 2 の画像表示手段と、を備え、第 1 の画像表示手段に入力手段からの入力信号に応じた画像を表示させ、第 2 の画像表示手段に入力手段により選択指示された領域を詳細に表示させるため、疑似ライフル形状をした入力手段による第 1 の画像の内の任意の領域を指示する際の操作性を改善することができる。上記請求項 10 記載の発明によれば、入力手段が、操作方向の移動量を検出する検出手段を有し、第 2 の画像表示手段が、検出手段の検出した移動量に対応した領域の詳細を表示するため、検出手段からの検出量に応じた詳細画像を確認でき、入力手段による第 1 の画像の内の任意の領域を指示する際の操作性を改善することができる。上記請求項 11 記載の発明によれば、入力手段が、ボールジョイントにより垂直方向及び水平方向に揺動可能に支持されており、検

出手段が、入力手段の操作方向の移動量に応じた垂直方向移動量及び水平方向移動量を検出するため、入力手段の操作が容易になると共に、標的に対する狙いが正確になり、実際の狙撃を行うように狙撃ゲームを楽しむことができる。上記請求項 12 記載の発明によれば、狙撃ゲームの背景となる画像を表示する画像表示手段と、遊戯者の操作に応じた入力信号を生成するように形成された疑似ライフル形状をした入力手段と、入力手段に設けられた照準器と、を備え、画像表示手段にビル街の背景画像を表示させ、背景画像の内の前記入力手段により選択指示されたビルの窓の画像を照準器で詳細に見ることができるように表示するため、照準器により表示装置に表示されるビル街の背景画像の内の任意のビルの窓の詳細画像を確認しやすくなり、操作性を改善することができる。そのため、ライフル形状をした入力部の操作が容易になると共に、標的に対する狙いが正確になり、実際の狙撃を行うように狙撃ゲームを楽しむことができる。上記請求項 13 記載の発明によれば、ゲームの進行に応じた第 1 の画像を表示装置に表示する第 1 の画像表示手段と、第 1 の画像表示手段とは別体に設けられ、第 1 の画像の内の一部を形成する第 2 の画像を表示する第 2 の画像表示手段と、を備えてなるため、必要に応じて特定の領域の詳細画像を第 2 の画像表示手段により確認することができる。上記請求項 14 記載の発明は、外部表示装置に第 1 の画像を表示する第 1 の画像表示手段と、第 1 の画像の内の任意の領域を選択する選択手段と、選択手段により選択された領域を検出する検出手段と、検出手段からの検出信号に応じて、第 1 の画像の内の選択手段により選択された領域の第 2 の画像を表示する第 2 の画像表示手段と、を具備してなるため、第 1 の画像の内の任意の領域を選択する際の操作性を改善することができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

35 【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正内容】

【0018】CPU4は、テレビジョンモニタ1の画像の内から、検出装置17からの検出データに応じて狙撃表示部3の向きにより選択指示された領域の予め画像データ13として用意された細かな画像を表示するように細部画面表示手段12を制御する。この画像は液晶モニタ16に表示され、例えば図3(B)に示すように標的の立っている窓の部分の細かな画面とされる。

45 【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正内容】

50 【0021】

【発明の効果】上述の如く請求項 1 記載の本発明によれば、選択手段により選択された第 1 の画像の内の任意の領域が検出手段により検出され、選択された領域の第 2 の画像が第 2 の画像表示手段に表示されるので、外部表示装置に表示される大まかな第 1 の画像の内の任意の領域を選択手段により選択して、第 2 の画像表示手段によりきめ細かな第 2 の画像を見ることができる。上記請求項 2 記載の発明によれば、ゲームの進行に応じた第 1 の画像が表示される第 1 の画像表示手段を含み、第 1 の画像表示手段によって表示装置に表示された第 1 の画像の内から、遊戯者の操作にตอบสนองして、所定の領域を指示する指示手段と、指示手段により指示された領域に対応して用意された領域の詳細画像を表示する第 2 の画像表示手段と有するため、指示手段による第 1 の画像の内の任意の領域を指示する際の操作性を改善することができる。上記請求項 3 記載の発明によれば、詳細画像が、第 1 の画像を表示する表示装置とは別体に構成された第 2 の表示装置に表示されるため、指示手段により指示された領域の詳細画像が見やすくなり、指示手段による第 1 の画像の内の任意の領域を指示する際の操作性を改善することができる。上記請求項 4 記載の発明によれば、第 2 の表示装置は、表示装置よりも小型の液晶モニターであるため、指示手段により指示された領域の詳細画像が見やすくなる。上記請求項 5 記載の発明によれば、第 2 の画像表示手段は、第 1 の画像表示手段が表示装置に表示させる第 1 の画像と異なる画像を第 2 の表示装置に表示させるため、第 2 の表示装置により第 1 の画像と異なる画像を確認しやすくなる。上記請求項 6 記載の発明によれば、第 1 の画像表示手段が、表示装置に背景画像を表示させ、第 2 の画像表示手段が、第 1 の画像表示手段に表示される画像の任意の領域の詳細画像を第 2 の表示装置に表示させるため、背景画像の内の指示手段により指示された任意の領域の詳細画像を確認しやすくなり、操作性を改善することができる。上記請求項 7 記載の発明によれば、遊戯者によって操作されるライフル形状を模した入力部を含み、入力部に設けられ、表示装置に表示される画像の内の任意の領域を見ることができる照準器とを備え、照準器が任意の領域を詳細に見ることが可能に構成されたため、照準器により表示装置に表示される画像の内の任意の領域の詳細画像を確認しやすくなり、操作性を改善することができる。そのため、ライフル形状をした入力部の操作が容易になると共に、標的に対する狙いが正確になり、実際の狙撃を行うように狙撃ゲームを楽しむことができる。上記請求項 8 記載の発明によれば、ゲームの進行に応じた画像を表示する画像表示手段と、画像表示手段とは別体に設けられた照準器と、を備え、画像表示手段にビル街の背景画像を表示すると共に、背景画像の内の入力手段により選択指示されたビルの窓の画像を照準器で詳細に見ることができるよう表示するため、照準器により表示装置に表示されるビル街

の背景画像の内の任意のビルの窓の詳細画像を確認しやすくなり、操作性を改善することができる。そのため、ライフル形状をした入力部の操作が容易になると共に、標的に対する狙いが正確になり、実際の狙撃を行うように狙撃ゲームを楽しむことができる。上記請求項 9 記載の発明によれば、狙撃ゲームの背景となる第 1 の画像を表示する第 1 の画像表示手段と、遊戯者の操作に応じた入力信号を生成するように形成された疑似ライフル形状をした入力手段と、入力手段に設けられた第 2 の画像表示手段と、を備え、第 1 の画像表示手段に入力手段からの入力信号に応じた画像を表示させ、第 2 の画像表示手段に入力手段により選択指示された領域を詳細に表示させるため、疑似ライフル形状をした入力手段による第 1 の画像の内の任意の領域を指示する際の操作性を改善することができる。上記請求項 10 記載の発明によれば、入力手段が、操作方向の移動量を検出する検出手段を有し、第 2 の画像表示手段が、検出手段の検出した移動量に対応した領域の詳細を表示するため、検出手段からの検出量に応じた詳細画像を確認でき、入力手段による第 1 の画像の内の任意の領域を指示する際の操作性を改善することができる。上記請求項 11 記載の発明によれば、入力手段が、ボールジョイントにより垂直方向及び水平方向に揺動可能に支持されており、検出手段が、入力手段の操作方向の移動量に応じた垂直方向移動量及び水平方向移動量を検出するため、入力手段の操作が容易になると共に、標的に対する狙いが正確になり、実際の狙撃を行うように狙撃ゲームを楽しむことができる。上記請求項 12 記載の発明によれば、狙撃ゲームの背景となる画像を表示する画像表示手段と、遊戯者の操作に応じた入力信号を生成するように形成された疑似ライフル形状をした入力手段と、入力手段に設けられた照準器と、を備え、画像表示手段にビル街の背景画像を表示させ、背景画像の内の前記入力手段により選択指示されたビルの窓の画像を照準器で詳細に見ることができるよう表示するため、照準器により表示装置に表示されるビル街の背景画像の内の任意のビルの窓の詳細画像を確認しやすくなり、操作性を改善することができる。そのため、ライフル形状をした入力部の操作が容易になると共に、標的に対する狙いが正確になり、実際の狙撃を行うように狙撃ゲームを楽しむことができる。上記請求項 13 記載の発明によれば、ゲームの進行に応じた第 1 の画像を表示装置に表示する第 1 の画像表示手段と、第 1 の画像表示手段とは別体に設けられ、第 1 の画像の内の一部を形成する第 2 の画像を表示する第 2 の画像表示手段と、を備えてなるため、必要に応じて特定の領域の詳細画像を第 2 の画像表示手段により確認することができる。上記請求項 14 記載の発明は、外部表示装置に第 1 の画像を表示する第 1 の画像表示手段と、第 1 の画像の内の任意の領域を選択する選択手段と、選択手段により選択された領域を検出する検出手段と、検出手段からの

検出信号に応じて、第 1 の画像の内の選択手段により選
択された領域の第 2 の画像を表示する第 2 の画像表示手

段と、を具備してなるため、第 1 の画像の内の任意の領
域を選択する際の操作性を改善することができる。